

KNAX



5/1981

Das Comic-Magazin für junge Sparkassenkunden

Schlapf schläft am besten

Großes Preisausschreiben!

Herzlich willkommen auf der Insel Knax

...und bei uns, den Knaxianern und Fetzensteinern. Wie unsere kleine Insel aussieht, seht ihr rechts. Etwas weiter unten stelle ich euch meine Freunde und die Fetzensteiner vor.
Ich bin Gantenkiel, der Schreiber. Alle vertrauen mir ihr Geld an, denn bei mir auf der Sparkasse ist es gut und sicher aufgehoben.
Auf unserer Insel geht es manchmal recht stürmisch zu – dafür sorgen schon die unverbesserlichen Fetzensteiner.
Überzeugt euch selbst. Wir wünschen euch viel Spaß mit unserer neuesten Geschichte von der Insel Knax.







Das sind **Dodo, Didi und Nero** – drei unzertrennliche Freunde.



Pierre Kattun ist mehr als ein Schneider. Er ist der Künstler auf der Insel Knax.



Pomm-Friedel und Pomm-Fritz haben einen Bauernhof und sorgen dafür, daß niemand hungern muß.



Emmerich kann am besten handeln. In seinem Kramladen gibt es nichts, was es nicht gibt.



Walter Wildfang hegt und pflegt die Tiere im Wald.



Bei **Schankwart** im Wirtshaus ist gut essen und trinken.



Ambros ist der Schmied und fürchtet sich vor keinem heißen Eisen ...



Wächter **Schlapf** wacht selten und ist meistens müde. Doch alle mögen ihn.



...die beiden Seebären **Steuerbert und Backbert** kümmern sich ›schlagfertig‹ darum, daß es nicht zuviel Ärger mit den Fetzensteinern gibt.



Die fünf Räuber von der Burg Fetzenstein:
Fetz Braun, Brunhold, Zipfel, Mampf und Langbart.

Herausgeber und Verlag: Deutscher Sparkassenverlag GmbH, Postfach 800330, 7000 Stuttgart 80 ● Artwork und Text: COMICON, Verlag GmbH, Mangfallstraße 16, 8014 Neubiberg ● Wirtschaftlicher Teil: Werner Lachenmaier ● Druck: Belser-Druck, Stuttgart ●

Einfach gespenstisch

Es ist ganz schön anstrengend, euch bei der Arbeit zuzuschaun!

Wirk-lich, Boß?

Ich hätte Künstler werden sollen!










Hihi! Jetzt werde ich die Knaxianer herzlich einladen!

Tag, Schlapf! Du hast wohl das Schlafen verschlafen?!

Hallo, Ambros! Nett, dich zu sehen!

Liebe Knaxianer! Ich habe beschlossen, von nun an auf anständige Art mein Geld zu verdienen!

Und darum eröffne ich heute auf Burg Fetzenstein eine schaurig-schöne Geisterbahn und lade euch alle ein!

Ich trau' dem Burschen nicht!
Ich auch nicht, Pierre, ich auch nicht!
Wißt ihr was: Wir schauen uns das einfach mal an!

Meinst du wirklich?
Jaja, und wehe, der Bursche legt uns rein!
Aber nicht doch! Ich fange doch ein neues Leben an! Gebt mir eine Chance!

Nach einer längeren Beratung ziehen die Knaxianer zur Burg Fetzenstein.


Hehe!
Wußte ich's doch, sie haben angebissen!


Auf, jeder an seinen Platz! Sie kommen!


Bald können wir uns den Bauch vollschlagen und unsere leeren Truhen füllen!


Schaurigst willkommen zur Geisterbahnpremiere, ihr lieben Knaxianer!


Na, vielleicht hat er sich wirklich geändert!
Ich trau' ihm immer noch nicht!
Ach was, du hast doch nur Angst!
Herein-spaziert, herein-spaziert!


Wir beide fahren zuerst und testen deine Bahn!
Hm, nun gut!


Ihr könnt gerne eine Probefahrt machen — selbstverständlich auf meine Kosten!


Achtung! Gleich geht's los!
Siehst du schon was?
Nicht die Bohne!


Hoffent-lich geht das gut!
Ganz schön mutig, die beiden!


Wunderbar! Ihr könnt unbesorgt fahren!
Haha! Wir haben uns köstlich amü-siert!


Viel Ver-gnügen wünsche ich!


Uii! Der sieht aber gefährlich aus!

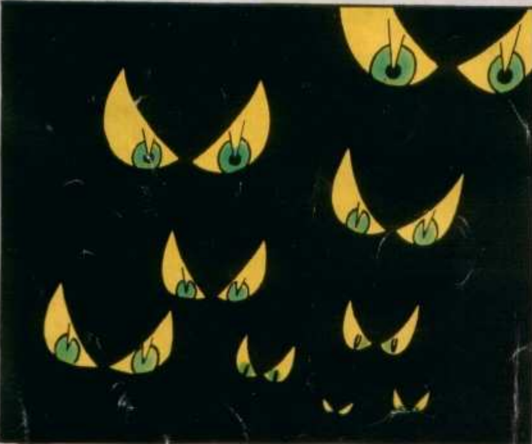

Furchtbar gräßlich, dieser Affe!
Hilfe, er kommt!


Haha! Die spinnt ja, die Spinne!


GRRRRRR


Eintritt nur für Unbefugte!






HHUUAAAA
HHUUAAAAAA


Kommt! Jetzt heizen wir den Knaxianern ein!


Gleich kommen sie um die Ecke!


Buäääääääää!


TOCK!
TOCK!
TOCK!


Backbert und Steuerbert wurden außer Gefecht gesetzt, und der Wagen wird plötzlich umgeleitet.


Schaut, da vorne! Ein Loch in der Wand!
Also doch! Eine Falle!
Ich kann gar nicht hinsehen!


Hilfee! Es geht abwärts!
Gehört das auch noch zur Geisterbahn?


HILFEEE!


Hähä! Ihr Knaxianer seid wirklich leicht zu überlisten!


Ich sperr' jetzt zu, damit ihr schön ungestört seid!


Schade, daß ich nun ihre dummen Gesichter nicht mehr sehen kann, haha!


Wir sind wie die Mäuse in die Falle gegangen!
Ich seh' keinen Fluchtweg!


Wär' doch gelacht, wenn wir da nicht rauskommen würden!
Wir sind schon mit ganz anderen Dingern fertig geworden!


Aber nach einiger Zeit müssen die Knaxianer einsehen, daß die Mauer doch zu stabil ist!
So hat es keinen Zweck, wir müssen einen anderen Ausweg suchen!


Wieso suchen, Didi? Ich habe ihn schon gefunden!


Tatsächlich! Die Schwingtür klappt auf!
So einfach geht das?
Ah! Ein kluges Köpfchen, unsere Dodo!


Die Knaxianer bilden eine Leiter...
Gleich geschafft! Ich bin oben!


Aha, hier steht genau, was ich brauche!


Los, kommt rauf, aber beeilt euch!


Bin gespannt, was die Fetzensteiner wohl wieder alles angestellt haben!
Immer dieser Ärger mit dem Räuberpack!

Was ist los? Warum läufst du nicht weiter?
Weil ich einen Plan habe, wie wir den Fetzensteinern tüchtig einheizen können!
Alles zur Geisterbahn! Diesmal spielen wir Gespenster!
Au ja, das macht Spaß!
Ich wollte schon immer mal Gespenst sein!
Mir läuft schon das Wasser im Munde zusammen. Das gibt ein Festmahl!
Ich werd' auch feste „mahlen"!
Und nun, meine Herren Räuber, werden wir mit unserer Privatbahn weiterfahren, haha!
Privatbahn ist gut.
Volle Kraft voraus!
Eine eigene Bahn ist schon etwas Herrliches!
HHUUAAAAAAAAAA
HHUUAAAAA
Uah! Da haben sich ja echte Geister eingenistet!


Die sind
ja bewaffnet!
Tut uns
bi-bi-bitte
ni-nichts!
Uah, uah,
wir sind die Geister
von Burg Fetzenstein...
...und dulden
keine falschen
Gespenster!


TOCK!
TOCK!
TOCK!
TOCK!


Die sind
ja gemeinge-
fährlich!
Ich mag nicht
mehr Geisterbahn
fahren!
Rette
sich, wer
kann!


Haha,
denen ist der
Schreck ganz schön in
die Glieder ge-
fahren!
Und unsere
Knüppel auch!
Hoho!


Die
haben ihren
Denkzettel
weg!
Denen ist
der Appetit be-
stimmt ver-
gangen!
Und wir haben
unsere Sachen
wieder!
Ende

Unser Superwächter bei seiner Lieblingsbeschäftigung, haha!

Schlapf im Tiefschlaf










Er wird schön erschrecken, wenn wir seinen Schlummer mit Paukenschlag stören!
Verdient hat er es!


Schön leise, damit er nicht vorher aufwacht!


Leise, habe ich gesagt! Du weckst noch die ganze Stadt!
Hoppla?
TUP


KURR
IIINK
BUMM


Na wartet! Nachts so einen Lärm aufzuführen!


Ihr seid es? Was macht ihr denn um diese Zeit mit einer Pauke?!


Also, weißt du, das war so ...
Wir wollten eigentlich nur
Schlapf einen Schrecken ein-
jagen, damit er nicht
dauernd schläft!


Hmm ... eine hervorragende Idee ...
dabei will ich euch
gerne helfen!


Ich nehme noch einen
Eimer Wasser mit, das wird ihn
abkühlen!


Ich helfe dir
hochziehen! Das ist ganz
schön schwer!
QUIETSCH


Hände hoch und keine
Bewegung, ihr Diebespack!


AAAAAAH
A...


PLATSCH!


Wie kannst du uns so schocken, Schankwart?! Jetzt ist Pierre in den Brunnen gefallen!
Tut mir leid... das wollte ich nicht...

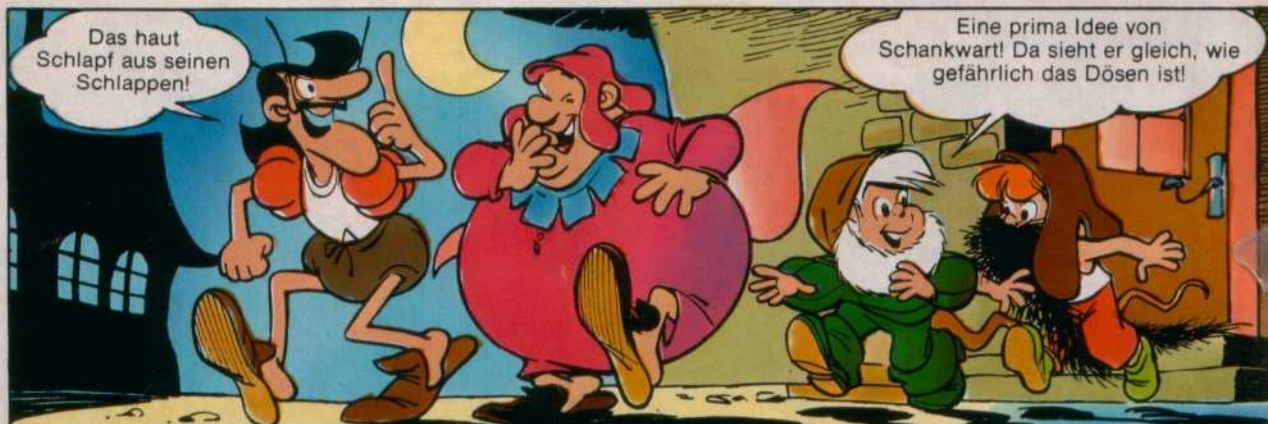

Ich hielt euch für Fetz und seine Bande!
Feste kurbeln! Da kommt er schon!


Huschala, ist das frisch!


Und das alles, weil wir Schlapf aus dem Schlaf schrecken wollten!


Oh, da habe ich eine bessere Idee — wir werden uns verkleiden! Und zwar...


Na, wie sehe ich als Brunhold aus?
Sehr echt! Aber ich als Fetz bin auch nicht schlecht...


Das haut Schlapf aus seinen Schlappen!
Eine prima Idee von Schankwart! Da sieht er gleich, wie gefährlich das Dösen ist!


Grmbl ... was ist denn das für ein Getöse da unten?


Hat man denn nicht mal nachts seine Ruhe?


Oje! Fetz Braun ist wieder mal auf Raub aus!


Diesen Lumpen werd' ich's austreiben!


So eine Frechheit! Nachts zu kommen!


Leise, damit er nichts merkt!


Hoch mit dir, du Schlafmütze! Du bist umzingelt!


Wagt nicht, ihn anzurühren!


Ambros?!
Halt ein, wir sind's nicht!
Ja, er meint, **wir** sind's!
ATTACKEEE!
Nicht! Hilfe!


Euch treibe ich die Räuberei aus!
Laß dir doch erklären, wir sind's ...
... gemeine Räuber, das seid ihr!


UF
BOING
AAU
TUM


Hör endlich auf, Ambros! Wir waren doch nur verkleidet!


Wir haben alles nur gemacht, um Schlapf zu erschrecken! Und der rührt sich nicht mal!
In der Tat... ein gesegneter Schlaf...


UOAAAAAAH...


?


Was macht ihr denn hier am frühen Morgen? Ganz schön gefährlich, sich bei Dämmerung herumzudrücken — na ja, ich passe ja auf euch auf, gell? Tschüß, ich geh' jetzt schlafen!
!
!
Ende

Ein goldiger Reinfall

Ein Goldstück! Heißa!

Wie das nur hierherkommt?

Hm ... wo eines ist, müssen auch andere sein ...



Ich lasse es liegen, damit ich den Platz wiederfinde!

Endlich werde ich reich!

Na, jetzt muß die Kiste gleich kommen!

So was! Da liegt ja mein messingner Hosenknopf, den ich verloren habe!

Ende

Die Geschichte der Münze





Susanne hat zum Geburtstag von ihrer Tante ein Buch geschenkt bekommen. Aber das gleiche Buch hatte sie schon. Nun braucht sie das neue nicht mehr. Sie möchte viel lieber eine Umhängetasche haben – so eine, wie ihre Freundin hat. Ihre Freundin wollte sich jedoch schon lange dieses Buch kaufen. Die beiden werden sich einig und tauschen. Susanne bekommt die Umhängetasche und ihre Freundin das neue Buch.



So wie die beiden haben früher, als es noch kein Geld gab, die Menschen Tiere, Lebensmittel, Gebrauchsgegenstände und Schmuck untereinander ausgetauscht. Dieser Tauschhandel brachte aber viele Schwierigkeiten, denn nicht immer fand sich ein passender Tauschpartner. So kamen die Menschen auf die Idee, Münzen herzustellen. Der Wert der Münzen ergab sich früher aus dem Metall, aus der Größe und dem Gewicht. Als Material wurden die schönen und seltenen Edelmetalle Gold, Silber und Kupfer verwendet. Die von Hand gefertigten Münzen waren sehr unregelmäßig in Form und Größe. Es gab runde, ovale, dicke und dünne. Die Münzen trugen auch noch keine Zahlen oder Wertangaben.



Die Menschen wollten das Geld gegen Nachmachen schützen. Sie prägten den Münzen ein Bild ein. Außer Köpfen und Wappen von Königen trugen die Münzen Abbildungen von Tieren, Pflanzen und später Städten.



Im Mittelalter gab es in allen Staaten Gold- und Silbermünzen. Die meisten Staaten brauchten immer mehr Geld, aber die verfügbaren Edelmetalle wurden immer knapper. Deshalb wurden bei der Geldherstellung den Edelmetallen andere Metalle beigemischt. So entstanden die sogenannten »Scheidemünzen«, die nur zu einem geringen Teil aus Edelmetall bestehen. »Scheidegeld« nennt man auch die heutigen Münzen. Ihr Metallwert ist geringer als der aufgeprägte Wert. Gold und Silber werden heute nur noch für Sonderprägungen oder Medaillen verwendet. Was Du in Deinem Geldbeutel an Münzen hast, ist aus Nickel, Kupfer, Stahl oder Messing. Meistens sind es gemischte Metalle, also Legierungen.



Wie die Münze selbst hat sich auch ihre Herstellung seit früher geändert. Der Geldmacher im Altertum mußte jede Münze einzeln gießen und bearbeiten. Nach dem Gießen und Schneiden wurde der Münze mit dem Prägehammer das Zeichen eingeprägt. Heute gibt es Münzprägemaschinen, die im Laufe eines Tages viele tausend neue Münzen herstellen.
Mit der Herstellung von Münzen sind in der Bundesrepublik Deutschland 4 Prägeanstalten beauftragt.



Übrigens: jede deutsche Münze verrät Dir ihren Herstellungsort. Du findest auf ihr ein D, F, G oder J.
D steht für München, F für Stuttgart, G für Karlsruhe und J für Hamburg. Wenn Du Dir diese Buchstaben merkst, dann kannst Du bei jedem Geldstück sagen, in welcher der 4 »Staatlichen Münzen« (Prägeanstalten) es geprägt wurde.



260 322/051